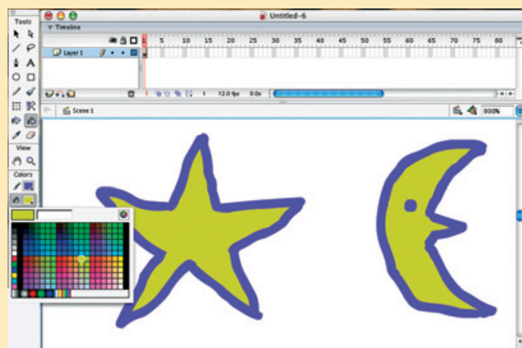
Maak een geanimeerde knop in Flash MX

Waar de ster nooit b

"Als het maar bougeert!" is dé slagzin van één van onze beste vrienden. Gelijk heeft hij. Webdesigners verpakken deze boodschap graag in dure termen als 'interactief' en 'dynamisch'. In deze workshop maken we zo'n dynamische, interactieve knoppenreeks in Flash. We hebben gekozen voor een ster-knop. Zodra je met de muisaanwijzer in de buurt van de knop komt, zal deze figuur vanzelf veranderen naar een maan...

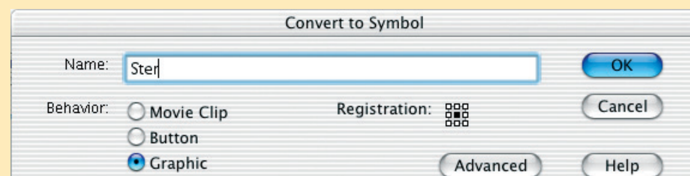
Stap 1
Ster of maan

We openen een nieuw Flash-document door te klikken op FILE – NEW. Vermits het om een kleine knop gaat, zoom je flink in door eerst op het vergrootglas te klikken (ZOOM TOOL) en dan driemaal op het canvas. Vervolgens selecteer je het PENSEEL of de BRUSH-TOOL en daarmee teken je een ster en een maan. In de kleurenkiezer van het gereedschapspalet kies je een paarse kleur voor de kwast.



Geef kleur aan je ster en maan.

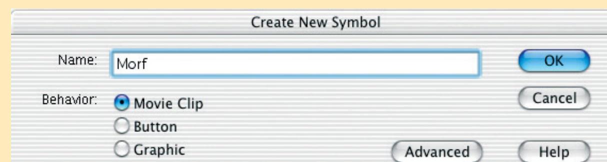
Vervolgens klik je op de kleuraanwijzer naast het emmertje (FILL COLOR) en daarvoor kies je een gele kleur, zodat je nu met behulp van het emmertje alles binnenin de maan en de ster met deze kleur kan vullen. Een klikje binnen de ster en hop, alles is gevuld. Doe hetzelfde voor de maan.



Maak van je ster een symbool.

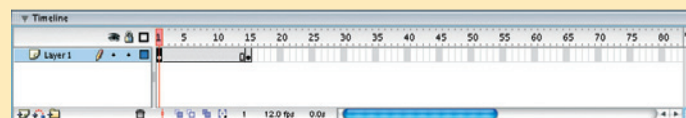
Selecteer de hele ster. Dat kan op twee manieren. Ofwel dubbelklik je op de ster met het zwart pijltje (ARROW TOOL). Wanneer je slechts eenmaal klikt, selecteer je ofwel de rand ofwel de binnenkant en dat is niet de bedoeling. Bij de tweede manier gebruik je eveneens het pijltje. Je klikt ergens buiten de figuur en sleept dan een selectierechthoek over de ster. Eenmaal geselecteerd, zet je de figuur om tot een symbool: INSERT – CONVERT TO SYMBOL of druk gewoon op F8. We geven die ster de naam STER en stippen aan dat dit symbool een GRAPHIC moet zijn. Druk op OK. Doe precies hetzelfde met de maan.

Stap 2
Breng leven in de brouwerij



Van ster tot maan: the movie.

Verwijder nu de twee figuren door ze te selecteren en te wissen met de DELETETOETS. Vervolgens maak je nog een nieuw symbool. Dat derde symbool wordt een klein filmpje: de morf (vervorming) van ster tot maan. Daarvoor kies je INSERT – NEW SYMBOL. Noem dat symbool MORF en duid aan dat het om een MOVIE CLIP gaat. Druk op OK.Vervolgens vraag je de bibliotheek op, door te klikken op WINDOW – LIBRARY, en sleep je de ster op het werkvlak.



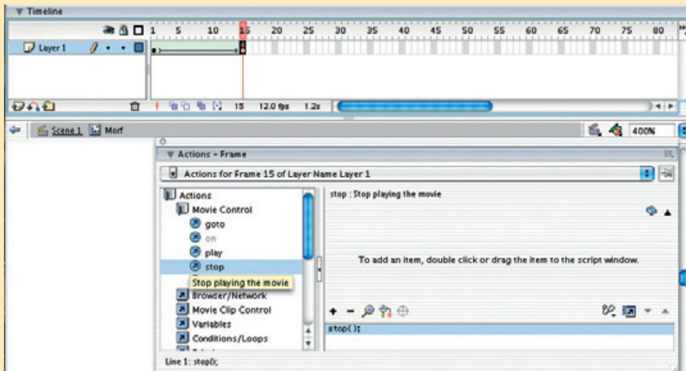
Met de tijdlijn kan je animaties maken.

Klik nu op vakje 15 van de tijdlijn (bovenaan je werkvlak) en voeg er een leeg Keyframe toe: INSERT – BLANK KEYFRAME. Vermits we aan twaalf frames per seconde werken, betekent dit dat de animatie iets langer dan één seconde zal duren. Terwijl de afspeelknop van de tijdlijn op vak nummer 15 staat, sleep je de maan op het werkvlak.

De maan en het sterretje zijn oorspronkelijk symbolen en daar kan je geen morf op toepassen. Daarom moet je die symbolen eerst vervormbaar maken. In vakje 15 selecteer je de maan op het werkvlak en kies je: MODIFY – BREAK APART. Daarna klik je in de tijdlijn op frame 1 en gebruik je hetzelfde commando BREAK APART op de ster. Het magische morf-moment is aangebroken. Klik op de tijdlijn ergens tussen vakje 1 en 15. In het PROPERTIES-panel (onderaan het werkvlak) selecteer je in het vakje TWEEN de optie SHAPE. In men-

lijft stille staan

sentaal betekent dit zoveel als: zet de vorm van figuur A geleidelijk om in de vorm van figuur B. Kies **Play** uit het menu **Control** en de animatie ontrolt zich.



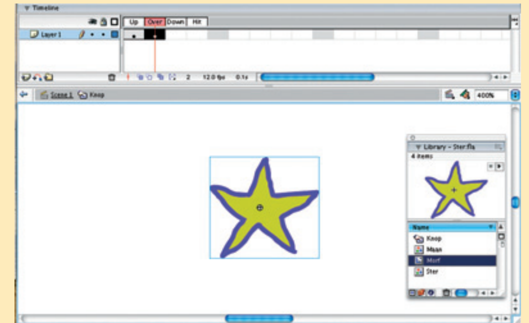
Een einde maken aan de animatie.

Dat is leuk, maar deze Tweening blijft aanhoudend lopen en we willen dat Shape Tween zich slechts eenmaal afspeelt wanneer men op de knop klikt. Daarom voeg je een stop-actie toe aan het laatste (15de) frame. Klik op **Window – Actions**. Klik in de tijdlijn op frame 15. In het venster **Actions** staat een bundeltje acties dat **Movie Control** heet. Daarin vind je de actie **Stop**. Dubbelklik daarop en er verschijnt een kleine letter a in het 15de frame. Deze actie zorgt ervoor dat de animatie niet in een lus terechtkomt.
Alle elementen voor de knop zijn klaar. Stel de knop samen: **Insert – New Symbol**. Duid aan dat dit symbool zich dient te gedragen als een **Button**. In de bibliotheek merk je dat er drie soorten icoontjes bestaan voor de drie mogelijke symbolen: Movie Clips, Buttons en Graphics.



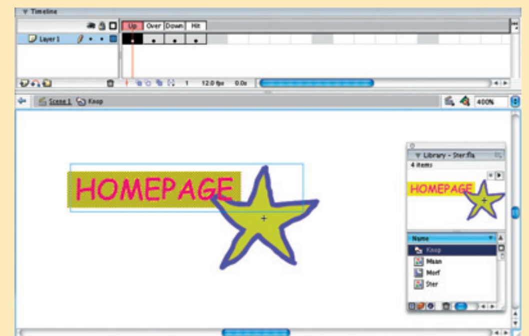
Stap 3
In alle staten

Een knop of button heeft een andere tijdlijn. In plaats van frames zie je de vier staten van de knop: up, over, down en hit. De up-staat krijgt de bezoeker te zien wanneer de knop onaangeroerd blijft. Klik op deze staat en sleep het symbool **Ster** op het werkvlak. Positioneer deze figuur keurig met het paskruisje op het midden van het werkvlak.
Dan klik je op de **Over-staat** en voeg je daar een leeg keyframe toe: **Insert – Blank Keyframe**. Vervolgens sleep je in die **Over-staat** het symbool **Morf** op het werkvlak. Dat ziet er in de voorvertoning net hetzelfde uit als de ster, maar we weten dat dit eigenlijk een filmpje is van een ster die in een maan verandert.



Erop of eronder?

Draag er zorg voor dat je met behulp van het kruisje alles netjes centreert. De Over-staat is hetgeen de bezoeker te zien krijgt wanneer de muisaanwijzer over de knopzone beweegt. Klik dan op de derde staat: **Down**. Voeg weer een leeg keyframe toe en sleep het symbool **Maan** op het centrum van het werkvlak.
De Hit-staat dient uitsluitend om te bepalen hoe groot de gevoelige knopzone is. M.a.w. hier wordt de zone afgebakend die onze knopactie zal activeren. Teken een rechthoek; de bezoeker krijgt deze figuur immers nooit te zien. Hij zal deze zone opmerken wanneer hij tijdens het surfen met de muisaanwijzer in de buurt van de knop komt.
Ten slotte klik je opnieuw op de **Up-staat** en daar voeg je met het **Text-tool** de naam (**Homepage**) van de knop toe, die je op een geel vlak plaatst. Met de **Shift-toets** ingedrukt selecteer je de naam en het vlak tezamen en kopieer je die door **Edit – Copy** te selecteren. Dan plak je die op dezelfde plaats in de Over- en Down-staat: **Edit – Paste in Place**.



Maak een knop voor je homepage.

Ziezo, onze geanimeerde knop is klaar. Om meerdere knoppen als deze te maken, moet je niet alle vorige stappen herhalen. In het **Library-venster** kan je de knop selecteren en rechtsboven de opdracht **Duplicate** gebruiken. Dit zorgt ervoor dat de knop wordt gekloond. Als je in de **Library** hierop dubbelklikt, kan je de tekst aanpassen en er zo een compleet andere knop van maken.

— Dirk Schoofs —